KOEI
三國志英雄譚
取扱説明書
三國志III
MEGA DRIVE

目次

『三國志Ⅲ』とは

『三国志』の物語に沿って、シナリオが6つ用意されています（36ページ）。シナリオによって選べる君主やゲーム開始時の勢力範囲などの設定が異なっています。プレイヤーは君主として内政に励み、自領を富ませ、民衆の忠誠度を上げ、外交で自分に有利な交渉をしなければなりません。一方で軍師、将軍を任命し、武将を集め、軍を組織して隣接する都市と戦争をします。ときには同盟を結び、ときには密偵を送り込んで他の都市の情報を探り、計略をしかけます。領地を増やしては太守に統治させ、次々に都市を取っていきます。前作『三國志Ⅱ』とシナリオやコマンドが異なるのはもちろんですが、最大の違いは、武将を大きく文官、武官の２つに分けたことです。役割の異なる武将たちを扱ってゲームを進行させていきます。また、権謀術数を駆使して自分に有利に外交を進め、有能な人材を探索、登用していきます。
決まった道筋はありません。先の見えない物語をあなた自身が創っていってください。そしてゲームの展開を楽しんでください。

ゲームの進行

ゲームがスタートすると、MAIN画面が表示され、毎月すべての君主と太守にターン（命令出しの機会）が回ってきます。君主（太守）は、コマンドを実行できる配下の武将がいる限り命令を出すことができます。内政、外交、軍事など、統一に向けて進んでいきます。
他の君主を退けて、自領を増やすために戦争をします。戦争に突入すると、画面はHEX画面に、コマンドはHEXコマンドに切り替わります。HEX戦には、都市での戦闘の「攻城戦」と戦場での戦闘の「野戦」があります。１日を朝・昼・夜の３ターンに分けて、攻城戦の場合は10

日間、野戦の場合は20日間戦います。攻城戦のみ、10日間で決着がつかないと長期戦になります。
勝敗が決すると、戦後処理をしてMAIN画面に戻ります。HEX戦で敗れて、自分の領地を失っても、君主が死亡しない限り各地を放浪して、機を見て空白地で旗揚げをすることができます。
君主が死亡したときは、配下の武将がいれば後継者（25ページ）を選んでゲームを続行します。
この繰り返しで領地を拡大していきますが、その間にはさまざまなイベント（34ページ）が発生します。税収や俸録、洪水などの災害、住民反乱、配下武将の離反や謀叛などがあります。
これらに、うまく対処しながら勢力を広げていき、他の君主を倒しながら中国全土46都市を統一するとゲーム終了です。

勝利条件

最終目標は、中国全土46の都市を統一支配することです。この際、他の君主が放浪などで生存していたり、戦場をすべて所有していなくても統一したとみなされます。
担当する君主が死亡し、後継者候補がいないとき、ゲームオーバーになります。

ゲームを始める前に

コントロールパッドの使い方

プレイ人数にかかわりなく、どちらのコントロールパッドも使えます。ただし、コントロール端子２にしかコントロールパッドが接続されていない場合はプレイできません。各種のコマンドの選択はおもに方向ボタン、決定はＣボタン、キャンセルはＢボタンを押します。

【MAINコマンドの選択】 画面に表示されている【軍事】【開発】などのコマンド欄からコマンドを選択実行するときの操作です。方向ボタンの↑↓で点滅表示を動かし、任意のコマンドを選択してください。サブコマンドを選ぶ前にＢボタンを押すと、その選択はキャンセルされます。また、なにもコマンドを選ばないで、Ｂボタンを押すと、その月のその都市の命令を出し終えます。または、何もしないでそのターンをパスします。

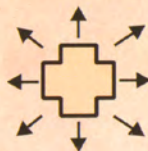
【HEXコマンドの選択】 メインコマンドと同様の操作でコマンドを選びます。このとき、コマンドを選ばないでＢボタンを押すとそのユニットは待機します。

【一覧からの選択】 コマンドを実行させる武将を指定するときなどの操作です。項目の一覧から２つ以上を選択するときは、方向ボタンで任意の項目に合わせ、Ｃボタンを押すと、選ばれた項目が水色で表示されます。選択を取り消したいときは、もう一度その項目にカーソルを合わせ、Ｃボタンを押してください。すべての項目を選び終わったらＢボタンを押します。武将名の色は、その武将が以下のような状態にあることを表します。
赤：コマンド実行終了（基本的に選択不可）
紫：病気、負傷（基本的に選択不可）
緑：君主、太守、軍師、将軍のいずれか
黄：長期コマンド実行中

敵に攻め込まれたときなどに、君主か太守に限って赤や紫で表示されていても、出陣できます。また、武将名の横に表示されている数値は、そのコマンド実行の効果などに影響（えいきょう）する武将データです。
項目が1ページに収まらない場合は方向ボタンの←→を押すと、ページを切り替えて表示します。

【数値の入力】 金や米の量などを入力するときの操作です。入力可能な範囲が「○～○」と表示されます。方向ボタンの←→で□を入力する桁（けた）に合わせ、↑↓で数値を上下させてCボタンで決定します。□が一番左にある状態で←を押すと、そのとき入力できる最大値になります。このとき、もう一度←を押すと最小値に、さらにもう一度←を押すと0になります。

【移動先、攻撃先の選択】

HEX画面で、ユニットの移動、攻撃方向を選択する際の操作です。移動先、あるいは攻撃先のHEXに方向ボタンでカーソルを合わせます。対応する方向は図のとおりです。移動先、あるいは攻撃先を指定後、Cボタンを押すと、移動や攻撃が行われます。

【可／否】 「よろしいですか」などと表示されたとき、可(YES)あるいは否(NO)を方向ボタンの←→で選び、Cボタンで決めます。また、Bボタンを押すと、否を選択したことになります。

【都市を選ぶ】 都市を選ぶときの操作です。マップ上に▷マークが表示されている都市が、選択可能な都市です。方向ボタンでカーソルを動かし、都市にカーソルを合わせてCボタンを押すと選択されます。

ゲームの起動と終了

ゲームをセットする

カートリッジをスロットに差し込み、パワースイッチをONにすると、オープニング画面が始まります。好きなところでスタートボタンを押します。

新しくゲームを始める

①メニュー画面で「1.新しくゲームを始める」を選びます。
②プレイしたいシナリオを選びます。
③プレイ人数を決めます。0を入力すると、0人プレイを見ることができます。
④どの君主でプレイするかを決めます。君主を選ぶときにAボタンを押すと、マップが表示され、領土を確認することができます。
⑤ゲームレベルを指定します。
⑥他国同士の戦争をHEX戦で見るかを決めます。「見る」と「不見」(見ない)のいずれかを選んでください。
⑦史実（しじつ）モードか仮想（かそう）モードかを選んでください。
［史実モード］「三国志」の物語に沿って、全武将の性格や関係が設定されています。
［仮想モード］史実にこだわらず設定されます。その都度、違う展開になり、人物像などの予測がつきません。登録武将を在野武将として登場させることができます。
⑧確認を行います。「すべてよろしいですか？」と表示されます。良ければ可を選んでください。否を選ぶと、修正したい項目を選び、設定し直すことができます。

0人プレイ

ゲーム人数に0を選ぶと、プレイヤーは参加せず、コンピュータ同士の0人プレイが行われます。0人プレイを

選択したときは、表示する君主の設定をするかどうかを決め、設定をする場合は君主を選択します。

ゲームのセーブ

ゲームを終了するときは、機能コマンド(MAIN画面でスタートボタンを押すと表示されるコマンド)から、中断のセーブを選んでください。セーブすると以前に記録されていたデータは消えてしまいます。
「本当にセーブしますか？」とメッセージが表示されるので、可を選びます。

ゲームの終了

①ゲームを終了するときは、機能コマンドの中断の終了を選んでください。
②「本当にゲームをやめますか？」と表示されます。否を選ぶと終了は取り消され、コマンド入力に戻ります。可を選ぶと、「今後の成りゆきを見守りますか？」と表示されます。再び可を選ぶと、コンピュータがプレイヤーの君主を担当してゲームを続行します。否を選ぶと「最初からやり直しますか？」と表示されます。可を選ぶとメニュー画面に戻り、否を選ぶとゲームは終了します。

ゲームの再開

メニュー画面で「2.データをロードする」を選んでください。保存した内容が表示されます。
ゲーム中に前回セーブしたデータをロードし直したい場合は、機能コマンドの中断のロードを選ぶと、「プレイ中のデータが失われてもよろしいですか？」と表示されるので可を選んでください。

ゲームの機能設定 (機能コマンド)

MAIN画面でスタートボタンを押すと、ゲームの状態を設定するメニューが表示されます。このメニューには以下のコマンドがあります。
【中断】ゲームを終了したり、セーブ、ロードをします。前項を参照してください。
【表示】メッセージを表示する時間を調整します。10段階あり、数字が小さいほどスピードが速くなります。ゲーム開始時は５に設定されています。
【戦争】他の君主間の戦争をHEX画面で表示するかどうか設定し直します。ただし、長期戦をしている都市がある場合は変更できません。

HEX画面の表示設定

HEX画面でスタートボタンを押すと、メッセージの表示時間を調整できます。10段階あり、数字が小さいほどスピードが速くなります。ゲーム開始時は５に設定されています。

新君主の設定

既存の君主以外に自分のオリジナルの君主を８人、一般武将は60人まで作成できます。
①武将の種類：メニュー画面で「3.武将データを登録する」を選び、新君主か一般武将かを選んでください。すでに武将データが登録されている場合は、同じ要領で「登録内容の変更」をすることもできます。
②データがセーブされている場合は「セーブデータが失われてもよろしいですか？」とメッセージが表示されます。新しく武将を登録してやり直すときは可を選びます。
③武将名：漢字１～３文字の名をつけます。
［漢字の入力方法］入力したい漢字の音読みの一文字目をＣボタンで選びます。その音で始まる漢字の一覧表が表示されます。音の選択のときにＡボタンを押すと、入力した文字が取り消され、また、入力文字がない状態でＡボタンを押すと、登録を中止します。入力を途中で終了するときはＢボタンを押します。

漢字の一覧表が表示されているときに、漢字を選んでCボタンを押すとその字が入力されます。Bボタンを押すと、音の選択にもどります。漢字の一覧が複数ページあるときは、Aボタンで表示するページを切り替えることができます。
小さい文字の「ぁ」を入力するとひらがな、「ぃ」でカタカナ、「ぅ」で数字・アルファベット、「ぇ」でかっこなどの記号、「ぉ」でJIS第2水準の漢字、「ゃ」でJIS第1・第2水準以外の漢字が表示され、入力ができます。
名前を入力し終ったら、読みがなを7字以内で入力してください。なお、「゛」「゜」なども1文字として数えます。
④誕生日・年齢：誕生月、日、年齢を入力します。
⑤性別：男性か女性かを入力します。
⑥能力：陸指（陸上指揮能力）、水指（水上指揮能力）、武力、知力、政治、魅力の5つの能力を設定します。各能力の最大値は100です。年齢と性別で決められた基本値に、1～29歳は90、30歳以上は70のポイントを振り分けます。方向ボタンの↑↓でカーソルを振り分けたい能力に合わせて、←→で増減させてください
一般武将は、武官、文官のいずれにするかを選択し、Cボタンを押すと能力値が決定されます。
⑦顔：顔を選びます。顔の一覧が表示されるので、方向ボタンの←→で顔の候補の中から選んでCボタンを押してください。選べる顔は君主が8種類、一般武将が30種類あります。方向ボタンの←→でカーソルを動かしていくと、他の顔を見ることができます。
⑧確認のメッセージ：否を選ぶと、上記③～⑦を変更できます。
⑨設定したデータの登録：メニュー画面に戻ったら「登録データをセーブしてよろしいですか？」と表示されます。可を選ぶと登録データをセーブします。否を選ぶと、入力したデータを記録せずにメニュー画面に戻ります。

新君主でプレイするとき

前項の要領で新君主を設定していないと、新君主ではプレイできません。新君主は3人までプレイに参加することができます。また、ゲーム開始時の統治都市は空白地に限られます。
①君主の選択：シナリオを選んで君主選択の画面になったら、「新君主」を選んでください。「1人目の新君主は誰にしますか？」と表示されます。
君主データが表示されますので、方向ボタンで選択してCボタンで決定してください。
②統治都市の選択：空白地の中から好きな都市を選んでください。
③配下をつけるか：一般武将が登録してある場合は、配下武将をつけることができます。否を選ぶと君主1人のみでゲームを開始します。可を選ぶと配下武将の選択に移ります。
④配下武将の選択：君主を選んだときと同様に一般武将の中から選びます。配下武将は3人まで選べます。
これ以降は「新しくゲームを始める」⑤ゲームレベルの指定（6ページ）以降と同じになります。

画面の見方

MAIN画面

Ａボタンを押すと、データ・ウインドウが消えてマップ全体を表示し、もう一度Ａボタンを押すと、都市と戦場の番号が表示されます。Ｂボタンを押すと、MAIN画面に戻ります。

MAIN画面

①年・月
②国データ
③ＭＡＩＮコマンド
④メッセージ表示欄
⑤太主・君主(本国の場合)

マップ画面

①年・月
②マップ

HEX画面

Ａボタンを押すと、両軍の戦況データ、もう一度Ａボタンを押すと味方部隊の兵数表示に切り替わります。方向ボタンで画面をスクロールさせ、戦場全体を見ることができます。Ｂボタンを押すと、コマンド選択に戻ります。

HEX画面

①HEXコマンド
②メッセージ欄

戦況データ画面

①年・月・日・時刻・天候・風向き
②戦場名
③総大将名
④総兵士数
⑤金
⑥米

兵数表示画面

①兵士数

※兵士数は以下のように表示します。
１万人以上：白色で千人単位
１千人以上：黄色で百人単位
千人未満　：紫色で十人単位

MAINコマンド

ここではMAIN画面で実行するコマンドを解説します。
実行できないコマンドは赤く表示されます。前月に実行した結果は、毎ターンはじめに表示される「報告書」で確認することができます。コマンドによっては、複数の武将を同じコマンドに従事させることができます。文官、武官は同じコマンドを最大6カ月間続けて実行するよう指定できます。
一部のコマンドには、実行できる身分に制限があるものがあります。それぞれのコマンドを実行できる身分は以下のとおりです。

(君)＝君主
(太)＝君主、太守
(文)＝君主、将軍、軍師、文官
(武)＝君主、将軍、軍師、武官
無印＝すべての身分が実行可

軍事

【移動】 武将を隣接都市に移動します。
他の君主の都市、戦争中の都市には移動できません。空白地に移動すると、自領になります。全員が移動すると、もとの都市は空白地になります。移動の際、軍資金と兵糧(米)、武器および軍馬、闘艦、蒙衝、走舸を持たせることができます。君主、太守が移動する際は後任の太守を選びます。

【輸送】 金、兵糧(米)、弩、強弩、軍馬などを自領の都市に輸送します。途中、輸送品を山賊に奪われることがあります。戦争中の都市にも輸送可能です。ただし、守備側のみに限ります。

【準備】 (武)戦争の準備をして､武将の士気を高めます。

【戦争】 (武)隣接する他君主の都市に戦争を仕掛けたり、自軍が交戦中の都市に再度出兵します。
同盟関係のある君主の都市に攻め込むと、同盟は解消されます。君主、太守が戦争に参加する場合は後任の太守を選びます。

【徴兵】 住民から徴兵し、兵士数を増やします。住民数が50,000以下のとき、兵士数が住民数を越えるときは徴兵できません。徴兵には兵士100人につき金10と米100が必要です。徴兵単位は100人です。武将が2人以上いる場合は編成をします。

【募兵】 ある程度訓練された兵士を募集します。
徴兵に比べて訓練度の低下を抑えることができます。兵100人につき金40と米200が必要です。

【訓練】 (武)兵士を訓練します。担当する武官の武力によって効果は変わります。訓練度100の武将の兵士には、効果はありません。

【編成】 (武)その都市にいる武将の兵士を各武将に再配分します。まず、いずれかの武将の兵士数を減らし、兵士を増やしたい武将にその分を割り振ります。兵士が割り振られないまま編成を終えると、その分は住民に戻ります。

【建造】 闘艦、蒙衝、走舸の船を建造します。1度に2隻ずつ建造します。
都市によっては建造できない場合があります。闘艦は建造に6カ月、金3,000、蒙衝は4カ月、金2,000、走舸は2カ月、金1,000がそれぞれ必要です。

人事

【捜索】 自領から未発見の武将を探します。
発見できるかどうかは、使者の政治力、魅力によります。
発見した武将は在野武将になります。

【登用】 自都市の在野武将、または他の隣接都市の現役武将を登用します。
どの都市から、誰を、どの方法で登用するか、誰を使者

にするかを決めます。登用方法には、［金を贈る］、［説得する］、［君主が赴く］、［アイテムを贈る］の４種類があります。登用の成否は、方法のほか、こちらの君主との相性、使者の魅力、相手の忠誠度・能力・性格によります。他君主の都市の太守を登用すると、その都市は自領になります。他君主の都市の武将を登用するには、情報コマンドの密偵で、その都市の情報を得ていなければなりません。

【褒美】(太)武将に褒美を授けて、忠誠度を上げます。次の３種類があります。

［金］最大100の金を与えます。金額が高く、褒美を与える君主や太守の魅力が高いほど効果が上がります。

［アイテム］他国の君主や武将が所持していたり、偶然に発見されたりします。アイテムを所有しているとその武将の能力値がプラスされます。

［書物］金・アイテムがなくても忠誠度を上げることができます。ただし、上昇する値は金・アイテムほどではありません。

【施し】住民に米を与えて民忠を上げます。民忠が上がると１月の金と７月の米の税収が増えます。効果は施す量と、都市の人口によります。君主と実行武将の魅力が高いほど効果が上がります。

【委任】(君)太守に属領の都市を委任、あるいは委任を解除します。委任した都市のコマンド実行は自動的に行われます。委任中の太守が死亡したときは、現役武将の中から自動的に新太守が選ばれます。なお、武官が戦闘で敵の都市を占領した場合は、生産型で委任した状態になります。

委任を解除し、直轄統治にすることができるのは、太守が軍師・将軍である場合のみです。

［委任］君主の統治する都市以外のすべてを、同じ政策で委任します。委任の政策を選んでください。

［直轄］全ての都市を君主の直轄領にします。ただし武官あるいは文官が太守の都市は直轄領にすることはできません。

［都市］都市を選択し、それぞれに直轄にするか、あるいは委任の政策を選んでください。

［委任］あるいは［都市］で指定する政策は、次の３種類があります。

「軍事」おもに軍事を重視し、軍備の増強をして領地を増やします。

「生産」おもに開発を重視し、米の収穫増、商業価値の上昇を目指します。

「適応」状況に応じて、軍事面を重視した政策を取ったり、生産性の向上をはかったりします。

【任命】(君)自領の現役武将を太守、軍師、将軍、文官、武官に任命します。

【解雇】(君)配下の現役武将を解雇します。

解雇された武将は、在野武将となります。

【没収】(君)配下の武将のアイテムを没収します。アイテムを没収された武将は忠誠度が下がります。

外交（本国のみ）

【同盟】他の君主と同盟を結びます。君主番号と君主名、敵対心、君主の所在地の一覧が表示され、同盟国は君主名が緑色で表示されます。

成否は、相手の敵対心、使者の魅力、条件などによります。成立すると同盟国となり、敵対心が下がります。戦争をする、相手君主の使者を捕縛する等の敵対行為を行うと同盟関係は解消されます。

【共同】他の君主と共同して第三国に攻め込む約束をします。有効期間は３カ月です。

共同軍を要請できるのは１つの都市だけです。また、戦争に参加できる数は攻・守合わせて６都市です。共同作戦が成立しても、約束通り共同軍を出兵するかどうか、派遣する武将数などは相手の君主に任されます。

攻撃側が勝利すると、他君主に対して共同軍要請の際の条件を謝礼として支払います。

【停戦】 長期戦になった戦争の停止を交渉します。守備側のみ実行できます。

【交換】 他君主に米や武器などの交換を求めます。成否は、条件、相手君主の敵対心、使者の魅力によります。

【援助】 同盟している君主に対して資金や武器の援助を求めます。

【勧告】 他国に対して降伏を勧めます。成功すると、その君主の統治都市と、配下武将を手に入れることができます。相手君主は配下になり、その他の武将は忠誠度により、配下になるか、在野武将になるかします。失敗すると、相手君主の敵対心が上がります。成否は、国力の差・相手君主の性格などによります。

【破棄】 他国との同盟関係を破棄します。共同作戦の約束があっても無効になります。

情報

【密偵】 密偵を他国に送り、情報を探ります。
密偵を送り込んでいない都市の情報は手に入れることができません。得られる情報は武将の能力、潜入した期間によって異なります。

【自国】 自国の情報を見ます。情報は次の３つを見ることができます。

［武将］武将各人のデータを見ます。
［一覧］武将を一覧表示して見ます。
［都市］都市データと米・武器・軍馬の相場を見ます。

【他国】 他の君主の領地、あるいは自領の他の都市の情報を見ます。情報を見たい都市を選びます。自国の場合と同じく［武将］［一覧］［都市］を見ることができます。
他国の情報は密偵を送り込まないと見ることができません。また、見ることのできるデータは密偵が入手した情報にかぎられます。

【属領】 自国の属領の太守名、金、米、兵士、民忠、武将数の一覧を見ます。委任都市は黄色で表示されます。

【整列】 指定する能力値の順に武将のリストを並べ変えます。

【勢力】 各君主の領地を国ごとに塗り分けて表示します。画面下にプレイヤーの担当している君主の名前と領地の色が表示されます。

【戦場】 各地に22カ所ある戦場と、それぞれを領有している君主の名前を一覧表示します。

開発（文）

領土を豊かにし、国力をあげるコマンドです。コマンドの効果は、金、実行武将の政治力、コマンドの実行期間によります。

【土地】 新たに耕作可能な土地を作ります。このコマンドを行なうと、治水度が下がります。

【耕作】 農地を耕作します。毎年７月の収穫が終わると、耕作率の値が０に戻ります。

【治水】 治水工事を行い、治水度、灌漑度を上げます。治水度が上がると台風、洪水の被害が小さくなります。

【商業】 投資をして商業を振興し、都市の商業価値を上げます。

計略

他国の君主・武将に計略を仕掛けます。
埋伏の毒と二虎競食以外の計略は、隣接していない都市には実行できません。また、その都市の情報を得ていないと実行できません。

【埋伏】 埋伏の毒。自領の武将を他都市に在野武将として送り込みます。相手の都市で登用されると戦争時に寝返らせることができるほか、その国の他の武将の忠誠度を下げることができます。
送る武将は忠誠度100が必要です。この計略はどの都市

に対しても実行できます。
文官の武将を埋伏させた場合、約２カ月に１度、その都市の情報を入手することができます。
【作敵】敵中作敵。他の都市の武将に内通して、戦争時に寝返るよう計ります。成否は、使者の魅力、軍師の知力、相手の武将の忠誠度・性格によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、戦争時には確実に寝返らせることができます。
作敵の有効期間は３カ月です。
【偽書】偽書疑心。他の都市の武将に偽の手紙を送り、君主との仲を裂くように計ります。成否は、使者の知力、軍師の知力、相手の軍師の知力によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じやすくなります。
【二虎】二虎競食。他の君主同士を戦わせるよう計ります。互いに戦わせる君主を選んで、それぞれに使者を送ります。成否は、こちらの軍師の知力、使者の知力、相手の君主の知力、軍師の知力によります。成功すると、両君主の敵対心が上がり、戦わせるよう仕向けることができます。
【駆虎】駆虎呑狼。他の都市の武将と通じて、謀叛を起こさせるよう計ります。成否は、使者の魅力、相手の太守の忠誠度、性格によります。 成功すると、その武将の忠誠度が下がり、機を見て謀反を起こし、その地で独立して君主になります。

商人

商人と取引をします。取引をする品目を選ぶと、軍馬・弩・強弩の保有量が表示されます。商品の相場は、情報コマンドの自国の都市で参照します。
【米売】【米買】米を取引します。米の価格は米相場によります。
【武器】【軍馬】弩、強弩、軍馬を買います。値段はそれぞれの相場によります。

特別

【放浪】統治都市を持たずに各地を放浪します。
自らの統治都市を捨てるか、君主が戦争で捕らえられた後に、逃がされて、戻る都市がない場合、放浪の旅に出ることになります。本国の現役武将は全員連れて行くことができますが、兵士は20%に減り、軍資金は100分の１、米は最大で兵士数分しか持っていけません。連れて行かない武将、属領の武将はすべて在野武将になります。
戦争で敗れて、結果放浪することになった場合は、兵は連れて行けますが、武将は連れて行けず、米・軍資金も持って行けません。
放浪中に使えるコマンドは、次のものです。
［移動］隣接する都市に移動します。
戦争中の都市には移動できません。移動先が他君主の統治下の場合、その君主との敵対心・同盟関係・性格によっては、武力の低い武将は捕らえられてしまうことがあります。
［情報］その都市の様子、配下の武将の様子、武将一覧を見ます。他の都市の様子、武将については見ることができません。
［挙兵］空白地にいる場合、その都市を自分の統治都市にします。放浪の状態から通常の君主に戻ります。翌月から普通のコマンド実行ができます。
【治療】医者の華佗がその都市にいる場合、武将の治療をさせることができます。
華佗がいない場合、配下武将に命じて探させることができます。戦闘に参加して負傷したり、疫病の流行で病気になった武将全員の体調が戻ります。
【徴収】毎年１月、７月の税徴収以外に、住民から金・米を臨時徴収します。１カ月に１回だけ実行できます。徴収される量は民忠誠度、人口によります。徴収を

すると民忠誠度が下がります。
【税率】 1月の金、7月の米を徴収する税率を変更します。あまり高い税率を設定すると民忠誠度が下がってしまいます。

外交交渉

プレイヤーの君主に対して、他の君主から外交交渉を迫られた場合、以下のコマンドで対処します。
【承知】 交渉内容を承諾する場合に選びます。
【拒否】 交渉を断わる場合に選びます。
【条件】 交渉内容に金、米などの物品や兵士などの条件をつけたいとき、もしくは相手の出した条件が不満である場合に選びます。
【軍師】 交渉に関して、軍師に助言を仰ぐ場合に実行します。
【捕縛】 交渉の如何を問わずに使者を捕らえる場合に実行します。
【情報】 外交交渉にあたっての情報を見ます。
［都市］自分の都市の情報を見ます。
［勢力］お互いの勢力範囲を地図で確認します。

データ解説

都市データ

『三國志Ⅲ』では、中国全土に46の都市があり、それぞれ次のようなデータをもっています。データの数値は、コマンドの実行、イベントの発生等によって増減します。

【人口】都市の兵士を除く住民の総数です。
多いほど金、米の収入が増加します。その都市が戦場となったり、災害が起きたり、徴兵や募兵を行うと減少します。(最大3,000,000)

【金】都市の保有している金の量です。毎年1月に税金の収入、外交コマンドの交換か援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米売、特別コマンドの徴収で増えます。(最大50,000)

【米】その都市に蓄えられている米の総量です。毎年7月に税として徴収し、外交コマンドの交換や援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米買、特別コマンドの徴収で増えます。(最大3,000,000)

【兵士】その都市の兵士の総数(各武将が従えている兵士数の合計)です。軍事コマンドの徴兵か募兵で兵を募ると増えます。兵士には毎年1月に金、7月に米の俸禄（給料）を支給します。

【武将】その都市にいる君主（太守）を含む武将の数です。武将には毎年1月に金、7月に米が俸禄として支給されます。

【商業】商業的な発展度です。開発コマンドの商業でこの値が上がると、1月の金の税収が増加します。(最大9,999)

【開発】耕作可能領域の広さです。開発コマンドの土地でこの値が上がると、7月の米の収穫量が増えます。灌漑や耕作率の値は下ります。(最大100)

【耕作】農地の耕作された割合です。毎年、7月の収穫時に0に戻ります。(最大100)

【治水】洪水防止率です。開発の治水を実行すると上昇します。治水の値が高いと、洪水、台風が発生したときの被害が少なくなります。洪水、台風の被害に遭うと下がります。(最大100)

【灌漑】灌漑充足度です。開発の治水を実行すると上昇します。灌漑の値が高いと7月の収穫量が増えます。台風、洪水の被害に遭うと下がります。(最大100)

【税率】毎年1月と7月に徴収する金、米の税率です。税率が高すぎると民忠誠度が下がります。
特別の税率変更で変更できます。(最大100)

【民忠】統治者に対する住民の忠誠度です。この値が低いと住民の反乱が起きることがあります。
人事コマンドの住民施しで上がり、災害や戦争、特別コマンドの徴収などで下がります。(最大100)

【弩】【強弩】【軍馬】その都市の弩・強弩・軍馬の数です。外交の援助か交換で、他君主から手に入れたり、商人の武器、軍馬で商人から購入すると増えます。
弩・強弩・軍馬はそれぞれ1につき兵100人の部隊を編成することができます。(最大9,999)

【闘艦】【蒙衝】【走舸】その都市の所有する闘艦・蒙衝・走舸の数です。軍事コマンドの建造を行うと増えます。(最大100)

武将データ

武将は、君主に仕えている現役武将と、誰の配下にもなっていない在野武将、そして、野に埋もれている未発見武将がいます。未発見武将は人事コマンドの捜索で発見すると、在野武将になります。また、在野武将は人事コマンドの登用で登用に成功すると、現役武将になります。

現役武将および在野武将のデータは情報コマンドで見ることができます。

【身分】現役武将の身分です。各身分は、君主が現役武将の中から任命・解任します。現役武将はそれぞれ君主・太守・将軍・軍師・文官・武官のいずれかの身分をもちます。それぞれの身分は以下のような特徴をもっています。

［君主］君主はすべてのコマンドを実行することができます。君主が死亡すると、後継者を選んで君主にします。プレーヤーが担当する君主が死亡したときは、配下の現役武将の中から君主を指名します。後継者がいない場合はゲームオーバーになります。共同軍、援軍に出陣している武将は後継者選びからは除外されます。君主が変わると配下の武将の忠誠度も変化し、在野武将になることがあります。

［将軍］［軍師］君主のみ実行可能なコマンド以外すべて実行可能です。長期的なコマンド実行の指定はできません。将軍には武力、指揮能力、魅力が高い武将、また軍師には政治力か知力が高い武将でないと任命できません。

［文官］国の行政面の担当として、開発などの内政や、使者として外交を行います。1カ月から最長6カ月まで、連続して同じコマンドを実行するよう指定することができます。兵士をもつことができず、HEX戦に参加できません。

［武官］武官は軍事面の担当として、兵力を増強し、HEX戦を行います。1カ月から最長6カ月まで、連続して同じコマンドを実行するよう指定することができます。外交と開発のコマンドは実行できません。

［太守］君主のいる都市以外の属領は、太守を任命しなければなりません。どの身分の武将でも太守に任命できますが、軍師、将軍以外の武将を太守にすると、その都市は自動的に委任状態となり、コマンド実行ができません。太守が死亡したときは、その都市にいる現役武将の中から新しい太守を選びます。委任してある都市（15ページ）では自動的に選ばれます。その都市に現役武将がいないと空白地になります。

【年齢】武将は毎年1月に1ずつ歳をとります。ある年齢に達すると死亡することがあります。

【忠誠】君主に対する忠誠度です。
人事コマンドの褒美で褒美を与えると上がり、俸禄が不足すると下がります。低いと離反したり、謀叛を起こすことがあります。高いほど他の君主からの登用に応じにくく、戦闘時に寝返りにくくなります。

【仕官】現在の君主に仕えている年数です。

【兵士】その武将が指揮している兵士の数です。
各武将の俸禄が不足したり、洪水、疫病などの災害が起こると減少します。軍事コマンドの徴兵か募兵で総兵士数を増やし、軍事コマンドの編成で調整できます。

【知力】兵法の知識量です。高いほど計略が成功しやすく、敵の計略にかかりにくくなります。

【政治】外交官、内政指揮官としての能力です。
高いほど外交、開発の効果が上がります。

【武力】戦闘における攻撃力です。高いほど、敵に与えるダメージが大きくなり、戦闘で退却の際に捕らえられても、逃げやすくなります。

【魅力】内政や外交の使者としての能力を表します。
高いほど人事、外交の効果が上がります。

【陸指】陸上での指揮能力です。70以上あると、陸上での戦闘時に一斉攻撃が可能になります。

【水指】水軍の指揮能力です。70以上あると、水上での戦闘時に一斉攻撃が可能になります。

【訓練】各武将が従えている兵士の訓練度を表わします。この値が高いほど、戦闘での攻撃力、機動力が大きくなります。軍事コマンドの訓練によって上がります。上昇の度合は各武将の武力、実行期間によります。軍事コマンドの徴兵を行って兵が増えると、その部隊全体の

訓練度は下がります。

【士気】従えている兵士の戦争に対する意気込みの度合です。軍事の準備で上がります。平常時の上限は100ですが、戦闘中には最大120まで上がります。軍事の訓練でも70まで上がります。

アイテム

アイテムには次のようなものがあります。アイテムを所持していると、情報コマンドの武将で見ると、能力値が黄色で表示されます。

【玉璽】皇帝のしるしの玉璽です。政治力、魅力がプラスされます。

【兵法書】孫子の兵法書、孟徳新書、遁甲天書三巻、太平要術の書の4種類があり、それぞれ知力、政治力がプラスされます。

【武器】倚天の剣、七星の剣、青竜偃月刀、青釭の剣の4種類があり、武力がプラスされます。

【名馬】赤兎馬、的盧、爪黄飛電の3種類があり、HEX戦時の機動力がプラスされます。

【青嚢書】青嚢書は医者の華佗の医学書です。負傷した武将全員が回復します。

HEX戦

軍事コマンドの戦争で、相手の都市に攻め込んだり、他の君主に攻め込まれたりするとHEX画面に切り替わり、HEX戦を行います。

HEX戦の流れ

HEX戦には都市で戦う攻城戦と、戦場で戦う野戦の2種類があります。野戦は守備側が、隣接している戦場で迎撃を行う場合に起ります。

誰も所有していない戦場で戦い、守備側が勝利した場合、その戦場は守備側の所有となります

勝利条件

次のいずれかの条件を満たすとHEX戦に勝利します。

・敵の米と兵士士気を0にする
・敵の武将をすべて捕らえるか退却させる
・敵の君主を捕らえる
・攻城戦時に守備側の城を占領したときは攻撃側の勝利
・野戦で20日間経過したときは守備側の勝利

長期戦

攻城戦時に、10日たっても勝敗が決しないときは長期戦となります。いったんMAIN画面に戻り、その月の残りの都市の命令を出し終えます。翌月、戦場都市以外のすべての都市が命令を出し終えると、再びHEX画面に戻って戦争を続けます。

共同軍と援軍

【共同軍】他国を攻める際に、隣接する他の自領あるいは3カ月以内に共同作戦の約束を結んだ他君主の都市から共同軍を派兵してもらいます。共同軍が到着すると、

部隊は自動的に配置され参戦します。攻撃側が勝利すると、謝礼を支払います。

【援軍】自領の都市を攻められたときには、隣接する都市に援軍を要請できます。自国に対する援軍要請と、他君主に対する援軍要請の2種類があります。どちらもそれぞれ1都市ずつに要請が可能です。他君主へ要請する場合は使者を送ります。相手君主が要請に応じて出兵し、援軍が到着すると、部隊は自動的に配置され参戦します。守備側が勝利すると、そのとき戦場に残っていた援軍の武将数に応じて、金・米の戦利品が分配されます。

長期戦の際の援軍派遣

長期戦になった場合、増援部隊として、隣接都市から新たに武将を送り込むことができます。ただし増援部隊を送ることができるのは守備側・攻撃側とも、そのHEX戦の当事者のみで、他君主の援軍や共同作戦軍は増援を送ることができません。

戦後処理

戦場となった都市は勝利国の領土になります。攻撃側が勝った場合、総大将がその都市の太守になります。攻撃側が全軍退却したときは、攻撃側が捕らえた武将は元の所属に戻ります。捕らえた武将は、[登用][解放][斬首]の中から処遇を選んでください。

HEXコマンド

ここでは、HEX画面で実行するコマンドを解説します。
コマンド入力時にBボタンを押すと、何もしないで、そのHEXで待機します。機動力が1回復し、最大で10まで回復します。体力も2回復します。

【移動】HEX上を移動します。地形ごとに必要とする機動力が異なります。また、進入できないHEXもあります。移動中、敵部隊に隣接すると、機動力が残っていても、そのHEXで留まらなければなりません。ただし、敵の士気が20未満の場合は、移動を続けることができます。

【攻撃】

[通常]隣接する敵部隊に攻撃を仕掛けます。攻撃側が城門を開ける場合にも使用します。

[一斉]同じ敵に隣接する武将が2人以上いる場合に、その武将全員で一斉に攻撃をかけます。効果は武力、兵士数、部隊数、地形によります。一斉攻撃に参加した部隊はそのターンはコマンドを実行できません。

[奇襲]伏兵状態の部隊が、敵部隊を攻撃します。
伏兵状態で敵が隣接した場合はこのコマンドを実行します。奇襲をかけると伏兵は解除されます。

[弓矢]弩、あるいは強弩の部隊が、矢で遠距離から攻撃します。1部隊が持てる矢の本数は最大15本で、攻撃の効果は訓練度が影響します。

[火矢]弩、あるいは強弩の部隊が、火矢で遠距離から攻撃します。1部隊が持てる火矢の本数は最大8本で、攻撃の効果は訓練度が影響します。

[突撃]敵部隊のいるHEXに侵入して戦います。
勝敗がつかないと、反対側のHEXに突き抜けるか、元のHEXに押し戻されます。

[一騎]隣接する敵部隊の武将と一騎討ちをします。勝った武将は、負けた武将を捕らえることができます。

【計略】

[火計]隣接しているHEXに火を放ちます。
成否は、天候、地形、実行武将の知力によります。火計をかけられた場合、次のターンに同じHEXに留まっていると兵士数が減ります。火は風向きによって燃え移り、雨が降ると鎮火します。
また、野戦で船同士の戦いの際に、相手の船に火を掛けることができます。

[伏兵]歩兵、弩、強弩の各部隊は、草地、森、低山で伏兵することができます。伏兵すると、部隊表示が消え、

敵部隊が隣接すると奇襲攻撃を加えることができます。
［説得］計略コマンドの作敵(敵中作敵)で、寝返りの約束を取り付けた武将や、埋伏(埋伏の毒)で自ら送り込んだ武将、あるいはそれ以外の総大将でない武将に寝返るように説得を試みます。
［同士］敵同士隣接した２つの部隊に偽の情報を流します。 敵部隊を撹乱させ、同士討ちをさせます。この計略は軍師がHEX戦に参加していないと仕掛けることができません。
［偽令］偽の伝令を使い、偽の情報を流して相手を惑わせ、敵の動きを止め、士気を低下させます。この計略は軍師がHEX戦に参加していないと仕掛けることができません。
［消火］水上戦で船同士の戦いの際に、火計を掛けられて船に発生した火災を消します。消火は失敗することもあります。

【情報】
［味方］味方の武将のデータを確認します。コマンドの実行回数には含まれません。
［敵］敵武将のデータを確認します。確認できる範囲は実行武将の知力によります。金10が必要です。

【退却】部隊ごとに隣接する自領または空白都市に退却します。攻城戦の場合に守備側のみ、城内に退却することができます。城内に戻した武将は、長期戦になって次の月にならないと、再び出陣することはできません。
［全軍］(総大将のみ)全軍を隣接する自領または空白都市に退却させます。
［待機］(守備側の総大将のみ)城内に待機している武将（文官を含む）を隣接する自領または空白都市に退却させます。

【出陣】(守備側のみ)攻城戦において、城内に待機させている武将を出陣させます。

【委任】全部隊を、コンピュータに指揮させます。

部隊

武将の率いる各部隊は下のように表示されます。歩兵・弩・強弩の各部隊には移動のための基本機動力があり、各武将の訓練度、士気により変化します。

部隊	機動力	射程
歩兵	2	1
騎馬隊	8	1
弩	2	2
強弩	2	3
闘艦	4	1
蒙衝	6	1
走舸	8	1

地形

ＨＥＸ戦には、以下の地形があります。
必要機動力は、部隊が１HEX移動するのに必要な機動力です。守備効果はその地形の守りやすさを表し、大きいほどその地形で攻撃を受けるときに損害を受けにくくなります。火計効果は計略の火計を仕掛けたときの、その地形の火のつきやすさを表し、大きいほど火がつきやすくなります。なお、必要機動力の欄に一が表示されている地形には進入できません。

地形	必要機動力	守備効果	火計効果	地形	必要機動力	守備効果	火計効果
平地	2	4	7	湿地	5	2	—
道	1	4	7	川	7	1	—
橋	2	4	7	川 *1	2	5	—
草地	2	5	8	城壁	9	2	—
森	3	8	10	関の上	3	9	3
低山	3	8	5	高山	—	—	—
建物	3	7	5	崖	—	—	—
閉門*2	—	—	—	開門	2	4	2
城	3	10	2				

*1：水上時の戦場で、船を使用する場合の地形です。
*2：閉門は、守備側部隊は進入可能です。

イベント

定期的に起こるイベント

【都市からの税収】 毎年１月に金、７月に米の徴収があります。徴収量は、金は人口、商業値、税率、民忠など、米は開発、耕作、灌漑、民忠､税率などによります。
【武将への俸禄支給】 毎年１月に金、７月に米を武将数や兵士数に応じて俸禄(給料)として支払います。足りないと、武将の忠誠度が下がり、兵士数が減ります。
【負傷した武将の回復】 武将の負傷は、最長６カ月で自然回復します。回復するまでは、コマンドの実行ができません。
【各武将の忠誠度変化】 武将の忠誠度は、毎月、君主との相性や仕官年数などに応じて変化します。
【忠誠度の低い武将の離反】 武将の忠誠度が低くなると離反し、在野武将になったり他君主に引き抜かれたりする場合があります。ただし、血縁の武将は離反しません。

突発的に起こるイベント

他にも多くのイベントが突発的に発生します。どのようなイベントがあるのか、それはプレイヤーであるあなたが見つけてみてください。なお、『三國志Ⅲ』では１年を12カ月に分け、春（１～３月）､夏（４～６月）､秋（７～９月）､冬（10～12月)の四季を設定してあります。
【いなご】 春から秋にかけて、いなごの大群が発生することがあります。発生すると民忠、耕作が低下し、米が減ります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、冬に鎮静します。
【洪水】 夏、大河の流域国では、洪水が起こる場合があります。発生すると、人口、兵士数、耕作、治水、灌

漑、民忠が低下します。被害は治水、灌漑の値が高いほど少なくなります。

【台風】夏に台風が発生することがあります。民忠、耕作、治水、灌漑の値が低下します。被害は、治水、灌漑の値が高いほど少なくなります。

【疫病】疫病が発生することがあります。民忠、人口、兵士数が低下し、武将が病気になることもあります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静します。

【住民反乱】住民反乱が起こることがあります。君主の魅力、民忠の値が低いと起こりやすくなります。住民数、兵士数、耕作が低下し、金、米が減少します。

【謀叛】忠誠度や性格、あるいは他の君主の計略によって配下武将が謀叛を起こすことがあります。謀叛を起こした太守は、その都市で独立し君主となります。その都市の他の現役武将は、その君主に仕えるか、在野武将になります。

【豊作】その年の米の収穫量が増加します。

【凶作】日照りや長雨、台風、洪水などの影響で、その年の米の収穫量が極端に減ってしまいます。

【黄巾賊】放浪状態で移動中、黄巾賊の残党に出くわすことがあります。勝つと、兵が投降してきたり金、米を置いていくことがあります。負けると兵士数、金、米が減ります。

シナリオ

『三國志Ⅲ』には、後漢末の群雄割拠の時代から、三国鼎立の終りまで、以下の6つのシナリオがあり、ゲーム開始年、選べる君主、勢力範囲が異なっています。

シナリオ1　反董卓連合軍の結成（189年）

君主	領土	君主	領土
曹操	10	陶謙	17,18
劉備	6	韓馥	7
孫堅	29	孔融	8
袁紹	5	王朗	35
袁術	22	劉繇	32,33
馬騰	16	喬瑁	9
劉焉	40,41,43	孔伷	20
劉表	24,26,27	厳白虎	34
董卓	11,12,13	公孫瓚	2
新君主	任意の空白地		

シナリオ2　群雄割拠、乱世再び（194年）

君主	領土	君主	領土
曹操	11,12	呂布	9
劉備	17,18	公孫瓚	2
孫策	36	李傕	13
袁紹	5,6,7	孔融	8
袁術	22	劉繇	32,33
馬騰	16	張魯	38
劉璋	40,41,43,44	王朗	35
劉表	24,26,27	厳白虎	34
新君主	任意の空白地		

シナリオ3　曹孟徳、覇道を往く（201年）

君主	領土	君主	領土
曹操	9〜13,17〜21	劉璋	40〜44
劉備	23	馬騰	15,16
孫権	33〜37	張魯	38
袁紹	1〜3,5〜8	劉表	24,26〜28
新君主	任意の空白地		

シナリオ4　智謀の人、諸葛孔明（208年）

君主	領土	君主	領土
曹操	1〜13,19,22	金旋	28
劉備	24,26,27	韓玄	29
孫権	33〜37	趙範	30
馬騰	15,16	劉度	31
劉璋	40〜43,45	張魯	38
新君主	任意の空白地		

シナリオ5　劉玄徳、蜀漢を建国（221年）

君主	領土	君主	領土
曹丕	2〜15,17〜25	孫権	26〜37
劉備	38〜44	孟獲	45
新君主	任意の空白地		

シナリオ6　三國鼎立崩壊の予兆（235年）

君主	領土	君主	領土
曹叡	2〜15,17〜25	孫権	26〜37
劉禅	38〜45	新君主	任意の空白地

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

・カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

・カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

・カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

・カートリッジを保管するときは、極端に熱いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

・カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

・長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

・メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。